



CLUBE DOS APPELMAIACOS



CAIXA POSTAL 54131, SAO PAULO - SP, CEP 01296

CARTA CIRCULAR - ANO III - NUMERO 6

OUTUBRO de 1986

Caros Appleamigos,

Este mes temos uma serie de novidades, detalhadas na bateria "Novos Rumos". A partir desta Carta Circular contamos com as colaboracoes do Capitao Safari e da Lady Software. Esperamos que voces vao gostar dos novos temas. Solicitamos que enviem suas cartas enderecadas ao Capitao Safari e Lady Software apenas com os assuntos que eles se propoem a responder. Lembraos que o Capitao Safari so respondera sobre as aventuras apresentadas nas Cartas Circulares e Lady Software so respondera as perguntas publicadas. Duvidas sobre as encasendas devem ser dirigidas a Tinkerbelle. Assuntos Diversos Nao Identificados (ADNI's) podem ser dirigidos a mim (Capitao Bancho).

Ha insistentes rumores que logo faltara bytes na praca. Isto nao e verdade. O gerente da nossa agencia dos Correios pediu que informassemos aos associados para nao fazerem filas na frente da nossa caixa postal.

NOVIDADES NO ACERVO

Este mes estamos acrescentando 39 lados de disquetes e 928 paginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de outubro/86 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de setembro constam tambem na lista de outubro, sendo que os itens novos do mes de outubro estao assinalados com "*". As descricoes dos itens que estao entrando no Especial do Mes se encontram junto com a Lista Suplementar.

NOVOS RUMOS

Este mes estamos implantando algumas modificacoes na correspondencia mensal do Clube. Em primeiro lugar, alteramos completamente o layout do formulario de pedido para destacar melhor as normas e os precos para os itens oferecidos. A estrutura dos precos nao se alterou e nem poderia. Na Quota Mensal Normal alteramos o numero de manuais de 15 para 16 e no Especial do Mes aumentamos o numero de disquetes de 3 para 4. Os demais itens ficaram como no mes passado. Esperamos que o novo formulario facilitara o preenchimento, principalmente para os novos associados.

No mes passado aumentamos a Carta Circular de 8 para 12 paginas e agora em outubro continuamos com 12 paginas. Para ajudar a preencher todo este espaco, contamos com a colaboracao de 2 companheiros, o Capitao Safari e a Lady Software. Eles prepararam suas proprias introducoes e concordaram em participar na condicao de nao alterarmos os textos apresentados e de ajuda-los nas suas campanhas politicas (ambos sao candidatos). O Clube

nao se responsabiliza por eventuais erros nas contribuicoes da Lady e do Safari. A propaganda politica gratuita apresentada no final desta Carta Circular nao constitui um endosso das plataformas politicas de ambos.

O objetivo de ampliar a Carta Circular e criar condicoes de lancar nos proximos meses um jornalzinho ou revistinha reunindo os assuntos de interesse geral. A Carta Circular permanecera numa forma reduzida (talvez com 4 paginas) para atender aos assuntos especificos do dia-a-dia do Clube. O novo jornalzinho tera 8 ou 12 paginas e sera oferecido gratuitamente (por enquanto) para os associados. Com esta medida, pretendemos criar condicoes de prosseguir o Clube atraves do jornalzinho e oferecer assinaturas mesmo para nao-associados. Solicitamos ideias para os assuntos ou "colunas" que podem ser publicados no jornalzinho. Tambem estamos procurando um bom nome para o jornalzinho. Alguem tem uma boa sugestao?

Ha muito tempo estamos pensando em alterar a venda das Coletaneas para uma "assinatura" anual com a opcao uma vez por trimestre de adquirir os numeros atrasados. Esta mudanca esta se tornando uma necessidade para ordenar e organizar melhor nosso fluxo de trabalho. Acreditamos que esta mudanca nao sera muito incosmoda para os fcs das Coletaneas. Este novo sistema nos proporcionaria a possibilidade de identificar os nao-assinantes para receber propaganda especifica vendendo as virtudes das Coletaneas. No momento estamos pensando em implantar o sistema de assinaturas em dezembro.

Alguns associados tem comentado recentemente que as revistas estrangeiras como NIBBLE, At e INCIDER nao chegam ate suas cidades. Queremos saber se esta situacao e mais generalizada e se os associados acham viavel a ideia do fornecimento destas revistas atraves do Clube.

CHAMADAS PARA REGRAVACAO

Este mes conseguimos solucionar alguns problemas que foram levantados pelos associados. Recebemos a versao 1.1 de BOOKENDS que funciona em 64K e consequentemente, quem tiver a versao anterior (que nao funcionava) no codigo D-141/B deve nos devolver o disquete para regravacao. A mesma coisa aconteceu com SWORO OF KADASH (S-189) que nao estava criando o "Character Disk". Solicitamos devolve-lo para regravar o lado B.

MATHEMATIC e APPLE CILIN II foram desprotegidos e transferidos para o Grupo D. Aceitaremos a devolucao de E-833/A para ser regravado com D-149/B e a devolucao de E-818/A para ser regravado com D-163/A.

Descobrimos agora que RAMSO (S-119/B) e RAMSO PART II (S-120/A) sao identicos. Aparentemente, S-120/A deveria permanecer no acervo por ter o titulo mais correto. Aceitaremos a devolucao de S-119/B para regravacao com algum outro programa.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravacao (bem acondicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVACOES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. MACIEIRA **** de Belem nos alertou que existe um bug na sua contribuicao para a Coletanea de julho/86 no programa AVISO ROTATIVO. Na linha 63163 voce deve acrescentar o comando "END" no final.
2. Descobrimos que o PINPOINT (G-825) nao funciona com a impressora Epson. Examinando a propaganda deste programa nas revistas, descobrimos que os "drivers" para as impressoras mais comuns no Brasil sao vendidos a parte num disquete que custa apenas US\$ 8,83. Assim que encontrarmos este avisaremos via Carta Circular.
3. Em agosto colocamos no Especial do Mes o processador de textos MULTISCRIBE (G-230). Muitos associados ficaram entusiasmados com o programa e sabem que alguns tiveram o trabalho de criar novas fontes com caracteres acentuados. Gostariamos de publicar numa Coletanea especial reunindo essas fontes especiais e a CAPITAO TORRENTA esta preparando um resumo dos comandos em portugues que incluiremos tambem. Solicitamos enviar as fontes em disquetes formatados em PRODOS e os contribuintes receberao seus disquetes de volta gravados com esta coletanea.
4. Ainda sobre MULTISCRIBE (G-230), observamos que as opcoes CLOCK, CALENDAR, etc. nao funcionam e nao encontramos nenhuma explicacao no manual. Estamos imaginando que estas rotinas do programa CATALYST 3.0 pode ser transferidas para MULTISCRIBE. Ja temos o programa CATALYST 3.0, mas nao temos o manual que deve explicar o procedimento correto. Se alguem tiver este manual, e favor entrar em contato com o Clube.
5. MR. COPIA de Santos descobriu que no PRINT SHOP DEMO (D-262/B), com o comando CTRL-A podemos selecionar um demo de telas em alta resolucao com animacao.
6. No jogo ALICE IN WONDERLAND (S-127) para ver o menu segure os 2 botoes do joystick e empurre a alavanca para baixo.
7. TIME IS MONEY (D-111/B) so pode ser configurado para 80 colunas no Iie.
8. WORDSTAR 3.33 (A-839/A) so pode ser configurado pelo GP INSTALL (A-839/B) e este nao permite configurar o programa para maiusculas/minusculas via software (como existe na versao 3.62). Quem nao tiver maiusculas/minusculas no teclado devera providenciar a "Shift-Key Modification" (recomendamos muito), ou podera nos devolver A-839/A para regravacao com A-802/B. Neste caso, regravaremos GP INSTALL com o programa de instalacao da versao 3.82 de WORDSTAR. Nao deixe de incluir um bilhete com o disquete indicando a regravacao desejada.
9. SCANNER #1 de Sao Paulo nos alertou que nao se deve retirar a etiqueta de trava da gravacao do lado A de JUMPMAN (S-896), pois quando o programa tenta gravar os "High Scores" no disquete, estraga o jogo.

10. As opções de MAILMERGE e SPELLSTAR que fornecemos junto com WORDSTAR 3.33 não estão funcionando. Na realidade, transferimos estes arquivos da versão anterior e não notamos que havia um problema de compatibilidade. Assim que arranjarmos as versões certas de MAILMERGE e SPELLSTAR, avisaremos via Carta Circular.

11. O jogo BRIDGE TUTOR (P-827) está com um defeito de fabricação, pois algumas opções apresentadas no menu não existem no disquete. Conseguimos verificar que os arquivos no disquete são compilados, impossibilitando uma alteração simples no programa para eliminar essas opções dos menus. Como não temos nenhum outro programa similar no acervo, resolvemos deixá-lo como está por enquanto.

APPLE II GS

Dentro em breve a Apple Computer deverá lançar um novo micro na família "APPLE", dando um novo passo à frente as vésperas de completar 10 anos de existência como empresa. O coração do novo micro é o microprocessador 650816, um híbrido que funciona em 8 bits, mas que pode ser "acordado" para operar em 16 bits com endereçamento direto de memória até 16 Megabytes. Consequentemente, a operação deste microprocessador fica 3 vezes mais rápida do que o IIe, quando tratando o IIe e 6 vezes mais rápido no módulo de 16 bits.

Ainda não conhecemos o nome definitivo para o II GS. O nome mais falado é o "APPLE II GS". O formato deve ser similar ao Spectrum Ed, pois terá um teclado separado com bloco numérico incorporado e 4 ou 7 slots, onde podem ser instaladas placas compatíveis com o IIe. O GS virá com 256K de RAM e 128K de ROM e um slot especial para expansões de memória até um total de 1 Megabyte. Além disso, haverá conectores especiais para impressora, modem, mouse, RS8 e "Appletalk" (rede local). Um relógio, um sintetizador de som (com 6 vozes) e 50 colunas táteis serão standard.

A Apple Computer não deixou nada a desejar no soft do sistema. Applesoft já vem embutido junto com um grupo de acessórios semelhantes ao PINPOINT (calculadora, bloco de recados, calendário, etc.). Há também um "Plinêl de Controle" para modificar o horário do relógio, alterar a velocidade do microprocessador e o volume de som, mudar as cores de texto e fundo e definir o slot do sistema. Ainda dentro do ROM temos os controladores de 20 colunas e de todos os conectores especiais, um gerenciador de memória e um "toolkit" para programadores. É admirável que tudo isto coube em "apenas" 128K de ROM!

Para manter compatibilidade com o IIe, o GS continua com gráficos em resolução baixa, resolução alta e dupla alta resolução, como existem no IIe. No caso de dupla alta resolução, a tela fica com 320 por 200 pontos e há um conjunto de 4096 cores, das quais 16 podem ser ativas de vez. A inovação no GS é a "super alta resolução" com 640 por 200 pontos na tela em 4 cores, semelhante à AMIGA lançada no ano passado pela Condone.

O lançamento seria em setembro para atingir as vendas de Natal e houve boatos que os preços dos modelos IIe e IIc iriam ser reduzidos ao mesmo tempo. O preço de lançamento

esta sendo cotado em torno de US\$ 1.600,00. Não encontramos estimativas da produção mensal prevista para o GS.

Ha uns meses atras, a Apple Computer forneceu prototipos e documentacao tecnica para os principais fornecedores de software com o objetivo de dispor de programas especificos para o GS, ja a partir do lancamento. Como consequencia, detalhes sobre o novo micro comecaram a vazar e a partir de maio deste ano comecaram a aparecer comentarios sobre as especificacoes tecnicas do GS em alguns "Bulletin Boards" piratas nos Estados Unidos, que utilizamos como base na preparacao desta materia. As especificacoes tecnicas nao devea ser muito alteradas, mas os itens controlados pelo Marketing da Apple Computer podea sofrer mudancas bruscas. Não temos certeza sobre o nome, preco ou data de lancamento, mas certamente o novo micro aparecera brevemente.

Considerando o grande numero de Ile's e IIC's no mercado, podemos esperar novos programas que funcionarao perfeitamente no Ile, mas que terao um desempenho melhorado no GS. Possivelmente a Apple Computer sera obrigada a oferecer um novo "upgrade" para o Ile e IIC para resolver conflitos entre estes micros e o GS no novo conjunto de programas que aparecerao. Ficamos apenas na duvida como isto pode afetar o Spectrum ED e o TK 3000 que sao mais ou menos compatíveis com o Ile de hoje. Ambos os micros sao diferentes do Ile original exatamente para incorporar a acentuacao em portogues. Como ficara a compatibilidade com a nova safra de programas?

PRODOS E DOS EM 40 TRILHAS

Todos nos sabemos (ou devemos saber) que dispomos de 35 trilhas em cada lado de disquete em todos os sistemas operacionais existentes para o Apple (DOS, CP/M, Pascal e PRODOS). Nossos amigos PC-maniacos (sera que tem?) dispoea de 40 trilhas utilizando os mesmos tipos de drives. Por que? Acontece que o drive do Apple foi lancado em 1978 e naquela epoca so existiaa drives do tipo Shugart certificados para 35 trilhas.

A maioria dos associados do Clube dispoe de drives que peraita acessar ate 40 trilhas, que em certas situacoes representa um aumento de capacidade significativo e imprecindivel para viabilizar aplicativos com muitos dados. Na Coletanea de Julho/85 publicamos algumas rotinas de CHUPAD que explicam como aumentar DOS para 40 trilhas e na Coletanea de Outubro/85 publicamos uma versao de COPYA para copiar disquetes com 40 trilhas. A modificacao de CHUPAD para DOS e muito simples, com apenas 3 Pokes para modificar DOS: POKE 48894,N : POKE 46863,N : POKE 44725,N+4 .

Nestes cozandos colocamos N=40 para 40 trilhas ou N=36 para 36 trilhas, se por acaso seu drive nao aceitar 40 trilhas. No pior dos casos da para espremer pelo menos mais 1 trilha. Outra boa dica e de utilizar PRONTODOS (B-825/A) para ganhar mais 15 setores na trilha 42.

No caso de PRODOS, os apostolos Worth e Lechner forneceram a dica de como conseguir 40 trilhas no livro BENEATH APPLE PRODOS, conforme lembrado pelo DISK FULL do Rio de Janeiro.

Na página 7-26 temos as instruções de como modificar PRODOS.SYS (versão 1.0.1) e FILER (versão de 1984) para funcionarem com 40 trilhas:

PRODOS.SYS:	UNLOCK PRODOS	FILER:	UNLOCK FILER
	BLOAD PRODOS,TSYS,A\$2020		BLOAD FILER,TSYS,A\$2020
	CALL -151		CALL -151
	5280:48		4244:48
	3026		79F4:28
	SAVE PRODOS,TSYS,A\$2020		3006
	LOCK PRODOS		BSAVE FILER,TSYS,A\$2020
			LOCK FILER

Ainda não encontramos as alterações necessárias para Pascal e CP/M. Se alguém souber como criar disquetes em 40 trilhas com esses sistemas operacionais, mande a dica para o Clube e a publicaremos numa Carta Circular futura.

CRYPTO (D-159/B)

CRYPTO, como o próprio nome sugere, é um utilitário que permite criptografar arquivos. O processo é feito através de um gerador de números ao acaso que garante que só haverá repetição da mesma sequência após 3.4×10^{38} números gerados. Portanto, a possibilidade de se conseguir realizar uma criptoanálise com sucesso é praticamente nula. Só quem conhece a senha poderá mais tarde decifrar o arquivo. A senha pode ter até 16 caracteres quaisquer com exceção do RETURN (CTRL-M). Recomendamos fortemente que se guarde a senha por escrito. Em caso de perda não se consegue mais recuperar o arquivo. A forma mais simples de criar uma senha é digitar uma série de números. Embora o programa permita caracteres do tipo CTRL qualquer coisa, não se deve usá-los. Como eles não aparecem na tela, pode ocorrer que, por alguma razão, o computador em lugar de registrar, por exemplo, CTRL-A, registre apenas A. Mais tarde, será impossível decifrar o arquivo.

Além de se poder criptografar arquivos, também é possível comprimi-los desde que estejam em ASCII. Apesar da técnica de compressão estar baseada em certos pressupostos a respeito da frequência de certas letras em inglês, o programa funciona perfeitamente com a língua portuguesa. Há um ganho notável de espaço sobre a versão não comprimida. Para testar a sua eficiência e compatibilidade, usamos um arquivo binário (um arquivo com texto em português gerado no MAGIC WINDOW II) com cerca de 120 setores. A versão comprimida reduziu os 100 setores para apenas 54, resultando em um ganho de cerca de 46%. Este resultado está dentro do previsto pelo manual: o fabricante afirma que o ganho deve variar entre 40 a 50%. O manual é bastante útil e fornece inclusive o endereço e o que faz cada uma das sub-rotinas, escritas em linguagem de máquina, que formam o programa.

Portanto, recomendamos este utilitário para aqueles usuários que precisam manter seus arquivos protegidos ou que queiram reduzir o espaço que eles ocupam nos disquetes.

DICAS PARA DESPROTEGER PROGRAMAS

A principal razão para se desproteger um disquete está na possibilidade de se poder mudar o programa para as necessidades de cada usuário. Como razões secundárias, podemos citar:

- a) a facilidade de se conseguir cópias sem precisar recorrer ao fabricante (necessidade presente quando se precisa acessar constantemente o disco original e se corre o risco de danificá-lo);
- b) a possibilidade de se colocar o programa em um disco rígido ou numa expansão de RAM;
- c) a vantagem de se poder colocar um sistema operacional de acionador de disquete (DOS) mais rápido, por exemplo, do tipo PRONTO-DOS (geralmente, os programas protegidos tendem a realizar várias leituras com a finalidade única de verificar se o disquete é um original ou uma cópia, e, portanto, possuem um "BOOT" muito lento).

Inúmeras produtoras de "software" nos EUA desistiram de colocar proteções nos seus programas, principalmente aquelas que trabalham na área de aplicativos comerciais. O que terainou por concentrar as técnicas de proteção sobre jogos e alguns aplicativos feitos para o grande público: programas para desenhar, imprimir gráficos, agendas pessoais, etc.

Quem deseja aprender a desproteger programas, deve-se armar de muita paciência e de muitas informações na área de DOS (ver Carta Circular de setembro de 86 para algumas dicas) e de programação em linguagem de máquina (semo necessário). Nesse primeiro artigo, vamos nos concentrar em dar uma lista comentada de aplicativos, manuais e publicações úteis para quem quer se aventurar nesse tipo de atividade. A primeira ferramenta necessária é um bom leitor de trilhas. Ele permite observar as modificações que, por ventura, foram feitas no BYTE de sincronização (no DOS normal ele é igual a FF), no campo de endereçamento (normalmente o prólogo é formado por 05 AA 96) e no campo de dados (normalmente o prólogo é dado por 05 AA AD). No acervo do Clube há uma série de ótimos utilitários:

THE LINGUIST do CIA FILES (C-883/B) - simplesmente perfeito quando combinado com o **TRICKY DICK** (leitor de setores) do CIA FILES: permite decodificar o volume, o número da trilha e o número do setor físico desde que o cursor esteja no local apropriado;

TRACK EDITOR do NIBBLES AWAY II C3 (C-883/B) - não possui os recursos do anterior, mas mostra os BYTES de sincronização em inverso, o que ajuda para quem está se iniciando;

NIBBLE EDITOR do COPY II PLUS 6.2 (C-887/A) - muito boa, possui uma opção para analisar a trilha, imprimi-la, e permite alterar o conteúdo da trilha e escrevê-lo no disquete.

TRAX do BAG OF TRICKS II (D-147/B) - mostra a trilha na sua forma física como os outros; se a configuração não se afastar muito do padrão normal, analisa a trilha e exibe os prólogos de endereçamento e de dados. É a melhor opção para quem está começando.

Para produzir uma versão do disquete com o campo de endereçamento e de dados normalizado, a melhor opção é o SUPER IOS 1.5 que se encontra no HARDCORE SOFTKEYS - A (D-111/A). A documentação do programa se encontra na revista Hardcore 822. Se o disquete protegido, isto é, o disquete com um DOS codificado, foi alterado de modo que já se consegue copiar o programa normalmente (por exemplo, com COPYA ou LOCKSMITH na sua versão rápida), isto não significa que ele já esteja funcionando. Ainda são necessárias algumas modificações. Para se obter-las, é preciso contar agora com um bom editor de setores. Os menus utilitários citados acima podem servir muito bem:

TRICKY DICK do CIA FILES - além de poder ser chamado a partir do THE LINGUIST, ele possui uma série de recursos muito valiosos: permite ler disquetes com prólogo de endereçamento e de dados alterado, decodificar os bytes tanto no formato ASSEMBLER como em INTEGER BASIC ou em APPLESOFT;

SECTOR EDITOR do NIBBLES AWAY II C3 - tem os recursos do anterior, mas de fácil manipulação; permite ver os 256 bytes ao mesmo tempo, além de decodificar os bytes no formato ASSEMBLER (disassembler);

SECTOR EDITOR do COPY II PLUS 6.2 - excelente, principalmente quando se usa a opção PATCH READ/WRITE que permite modificar bastante os parâmetros normais de DOS (prólogos, desconsiderar o checksum, etc.).

ZAP do BAS OF TRICKS II - muito bom, permite usar a tela de 80 e conta com muitos recursos de edição de setores.

Evidentemente esses utilitários permitem apenas alterar a informação contida nos setores de um disquete. Eles não ensinam o que se deve alterar. Para se obter este tipo de informação, é preciso consultar vários livros e manuais sobre DOS, linguagem de máquina e endereços especiais no APPLE. Recomendando as seguintes obras:

Manual do CIA FILES - uma aula muito clara sobre DOS, formatação de disquetes, codificação de programas, além de conter numerosas dicas sobre técnicas de desproteção;

BENEATH APPLE DOS e BENEATH APPLE PRODOS - a bíblia sobre DOS e PRODOS: contém todas as informações sobre esses dois sistemas operacionais; não é tão didático quanto o anterior - exige uma certa experiência e muita atenção - mas é o mais completo; esses livros foram escritos pelos mesmos autores de BAS OF TRICKS II; uma boa maneira de lê-los é combiná-los com o uso do BAS OF TRICKS II em um disquete não protegido, por exemplo, o disquete mestre que acompanha o computador;

Manual do COPY II PLUS - simples, mas muito bom para quem está começando;

HARDCORE COMPUTIST - a melhor e praticamente a única revista na área; alguns dos artigos são verdadeiras aulas, no estilo passo a passo, de como desproteger programas.

Para aprender ASSEMBLER, a opção mais simples e fácil é usar o programa THE VISIBLE COMPUTER (D-D38/8) junto com o manual. Aliás, só o manual já justificaria o investimento. O aprendizado, certamente, não é do dia para a noite. As instruções mais importantes, quando se visa desproteger programas, são as que testam o estado das "FLAGS" (verificam as condições atuais do micro-processador) e as instruções de salto condicionadas. Em uma carta circular futura, estaremos explicando algumas das informações acima.

PERGUNTE A ANALISTA

Tri!!! Tri!!! Por que o telefone só toca quando a gente está no banho? Há anos resolvi este problema instalando um telefone ao lado da banheira. Desta vez era meu "velho" amigo Capitão Gancho. Conheço-o desde a época quando ele ainda tinha a mão esquerda. Eu gostava demais daquela mão. Ele só liga para mim quando ele tem problemas. Desta vez não deu outra. Ele me convidou para responder as dúvidas dos associados do Clube, alegando que estava faltando um toque feminino no Clube. Ha! Concordei porque ele me disse que 95% dos associados são homens e todos simpáticos. Irresistível! Mande-me suas perguntas, mas só responderei as que souber a resposta e só responderei (por enquanto) através da Carta Circular. Publicaremos as melhores perguntas. Infelizmente, o Gancho me proibiu de aceitar "Contatos Imediatos" com vocês enquanto eu trabalhar no Clube. Agora responderei apenas a duas perguntinhas para esquentar os motores.



LADY SOFTWARE

PERGUNTA: Meu micro tem um "teclado inteligente" e não consigo sair do editor de MAGIC WINDOW, pois o comando normal (CTRL+SHIFT+P) só imprime "PRINT". (ONI - Rancheira - SP)

RESPOSTA: Na maioria dos micros com teclado inteligente, o comando SHIFT+CTRL+P no MAGIC WINDOW foi substituído pelo comando CTRL+SPACE BAR. Experimente! Por falar em teclados, deixo minhas unhas bem curtas para ganhar velocidade ao bater cartas no micro.

PERGUNTA: No PFS:FILE e PFS:REPORT quando apresentada a tela do menu de opções e digitado o número desejado, o cursor salta para a margem esquerda da tela e não aceita a digitação do nome do arquivo. Há um defeito nesses programas? (JOINVILLE - Curitiba)

RESPOSTA: Nos programas PFS usamos CTRL+C ao invés de RTN. Pelo que você descreveu, você está usando RTN e não CTRL+C. Você sabia que PFS não significa "Perfume Frances Sensual"?

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO

Chovia, era bem tarde da noite, e lá estava eu e o meu fiel chapéu diante da tela verde. Rir com todos os meus dentes diante de mais uma vitória. Sempre procuro chegar ao final de minhas aventuras. Foi nesse momento que o telefone tocou. Era o outro capitão, o que tem o gancho no lugar da mão, convidando-me para escrever uma coluna sobre aventuras. Ele sabe que sou o aventureiro que mais quilobytes percorreu até hoje. Aceitei rapidamente. Agora posso



CAPITÃO SAFARI

entrar em contato com outros aventureiros eletrônicos. Todo mês estarei apresentando pelo menos duas aventuras. Também responderei nessa coluna quaisquer dúvidas que vocês tenham sobre as aventuras que eu indico. Escreva para mim. Pretendo publicar os nomes dos associados que completarem as diversas aventuras. Mande uma descrição da última tela e se torne um aventureiro consagrado.

Para começar minha nova carreira de colunista, selecionei uma aventura espacial, GRUDS IN SPACE (S-125), e uma outra baseada em um filme recente, DARK CRYSTAL (S-021 e S-022).

GRUDS IN SPACE: Uma bela aventura com texto e gráficos em alta-resolução. Os efeitos sonoros são divertidos. Mas vamos ao que interessa. Você é capitão de um cargueiro espacial. Por alguma razão, se torna a única esperança de transporte. Querem que você leve uma carga de combustível de Saturno para Plutão. Os riscos são altos mas a recompensa é bem grande. Nas suas andanças espaciais você encontrará várias naves e tipos. Alguns são bastante assistos. Outros são certos tipos que minha avó não receberia em casa. Quando a aventura começa, você está na sua nave. Aperte qualquer tecla para avisar que você existe. O computador da nave irá avisá-lo que alguém deseja lhe transmitir uma mensagem. Tudo bem, mas é preciso encontrar a sala de comunicação.

A primeira regra para quem deseja ir longe em uma aventura é: faça um mapa dos locais por onde você passa. Mas existe também uma regra zero: prepare sempre um disquete para gravar até o ponto que você conseguiu atingir. Ninguém termina uma aventura em uma única tentativa. Portanto, procure mapear a sua nave para não se perder dentro dela. Faça o mesmo sempre que chegar a um local novo.

Para ir até a sala de comunicação, digite W (vá para oeste) e depois S (vá para sul). Dentro da sala, é preciso apertar o botão verde ("PUSH GREEN BUTTON"). Pronto, o computador transmite a mensagem. Não se esqueça de anotar as coordenadas de navegação e de tela-transporte. Para encontrar o console auxiliar de navegação, digite N (vá para o norte), D (desça), D e W. Pronto, você chegou na parte de baixo da nave, na cabine de navegação. Para entrar as coordenadas, digite "TYPE 64-18-52". Pelo menos, já estamos indo na direção de Saturno. A sala de tele-transporte se localiza a oeste. Entre as coordenadas de tele-transporte. Para entrar dentro dele, use o comando "GO WINDOW". Bem, agora que você está em Saturno, procure resolver sozinho a situação.

DARK CRYSTAL: A coisa aqui está preta. O cristal que mantinha a ordem no planeta quebrou-se. Você, que se chama JEN precisa encontrar a lasca que se desprende do cristal e colocá-la, UFA, no lugar no mesmo instante em que os três sóis estiverem alinhados: a triplíce conjunção. O pior de tudo: acabaram com a sua raça e sobrou você e uma linda jovem. Juntos precisam derrotar os apavorantes SKEKSIS. Eles são os responsáveis pelo massacre. Se o cristal permanecer quebrado, eles e seus asseclas, os mortíferos GARTHIN, dominarão o mundo. Ora, eles são feios demais para ganharem: tente impedi-los !

Quando a aventura começa, você está no Vale das Pedras. Assim que se toca em alguma tecla,

recebe-se a noticia de que URSU, uma santa criatura, está sorrindo. Ele precisa urgentemente falar com você. Infelizmente, o emissário não nos conta o local onde ele está. Mas o Capitão Safari sabe e vai ajudá-lo. Andando na direção do oeste (W) se chega ao "Circle of Stones" (círculo das pedras, aliás parecido com aquele que existe na Inglaterra). Continue indo para oeste até chegar a uma caverna. Entre nela. No fundo, você encontrará o velho URSU. Para fazê-lo falar, basta digitar "ASK URSU". Ouça com bastante atenção tudo que ele diz. Daí para frente, é por sua conta. Para usar as palavras de um outro amigo: "Que a força esteja com você!".

CHAMADAS

1. LORD NELSON (Roberto) do Rio de Janeiro solicitou que informássemos aos demais associados da sua cidade que ele oferece serviços de assistência técnica para vídeo, TV, som e micro computador Apple. O telefone é 325-7831 e fica na Barra da Tijuca. Esta não é uma recomendação do Clube. Pedimos que os associados que utilizarem a assistência técnica do Roberto nos avisem depois sobre a qualidade dos serviços prestados.
2. MULA de Salvador quer vender um RF da Unitron e deseja receber informações detalhadas sobre o Laser 128 americano e a impressora colorida ImageWriter II. Associados de Salvador interessados em contatos devem enviar uma carta com nome e telefone via Clube.
3. FULCANELI de Ituiutaba-MG procura cópias dos seguintes programas: BIOFEEDBACK MICROLAB, CARDIOVASCULAR FITNESS, LEARNING TO COPE WITH PRESSURE, RELAX!, SCIENCE TOOLKIT E TEMPERATURE LAB. "Socorra um apileniano em desespero!"
4. SUMOTORI de São Paulo está tendo dificuldades para imprimir gráficos com o micro ELPPA II, a impressora LX-80 e a interface paralela Spectrum (da Micro Engenho II). Os gráficos saem distorcidos. Se alguém tiver alguma sugestão e favor informar.
5. MACIEIRA ***** e GABY de Belo Horizonte precisam de ajuda para acabar o jogo FRAGMENTED FABLES (S-101). Como atravessar o espinheiro? O que significa o trocadilho do Mendigo Cego?
6. Terezo disponíveis mais 10 micros da série Xe e, equivalentes ao 11e americano. Eles ficarão prontos até o final de outubro. O preço com a placa de 64K de memória auxiliar e 80 colunas ficou em Cr\$ 12.889,80. Interessados devem entrar em contato com o Clube.
7. BEMB de Betim-MG procura cópias dos artigos "Investor Price File Editor" e "Mobile Investment Adviser" da revista Nibble Vol. 6, #10 e #12. Favor enviar cópias via Clube.
8. BANSHEE do Rio de Janeiro quer saber se alguém conseguiu utilizar a opção \$USES no sistema operacional Pascal.
9. ROCKFELLER de Florianópolis procura fitas/cartuchos de reposição para a impressora Scribe. Se alguém já achou algum fornecedor nacional para esta fita e favor informar.

10. ZOFI de Belem gostaria de contatar outros associados da sua cidade. Envie cartas com seu nome e telefone via Clube.
11. CARRO 82131 de Mogi das Cruzes - SP procura o livro "Apple Graphics & Game Design".
12. DR. MAYBE de Belem quer vender um trator para impressora FX-80. Contatos via Clube.
13. CASCATINHA de Caspo Grande quer usar a placa relógio com DBASE II para datar os arquivos automaticamente. Alguém conhece alguma coisando ou tecnica para conseguir isto?

COLETANEA DO MES - OUTUBRO/86

LADO-A

- JENSEN de Campinas enviou THE NIBBLE MEDIC.
- CAPITAO TORMENTA do Rio de Janeiro mandou uma tabela de comandos para MAGIC WINDOW IIe.
- MANCHA NEGRA do Rio de Janeiro forneceu os utilitarios DISK DOC II, DECISAO, MAXXI CATALOS e PREVISAO DE PARTO DE BOVINAS (uma agenda para Touros)
- GREEN COLLAR de Manaus mandou RUBIK'S CUBE e GERADOR DE ETIQUETAS.
- PEDAN de Salvador enviou DESK MASTER.

LADO-B

- DR. MICRO(BIO)!!! de Sao Paulo preparou mapas em alta resolucao para 7 aventuras.
- FALCON - de Manaus enviou uma AGENDA ELETRONICA, desenhos para PRINT SHOP, LEXITRON, PALPITES DA LOTO e um conjunto de 3 joguinhos.

ENCOMENDAS PARA OUTUBRO

Segue anexo o formulario de pedido para outubro/86. Se tiverem qualquer duvida sobre o pedido liguem para o(a) no (611) 826-5375 as tercas, quartas ou quintas das 20:00 as 23:00 hs. E favor enviar os formularios ate 28/10 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,
Capitao Gancho (David)

PROPAGANDA ELEITORAL GRATUITA

